

ANUVA Volume 3 (1): 65-70, 2019
Copyright ©2019, ISSN: 2598-3040 online
Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>

Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak Melalui Permainan Tradisional

Rukiyah

*Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia*

^{*)} Korespondensi: rukiah50@yahoo.com

Abstract

The purpose of this is to explaining the character values that can be teach to the children through the traditional games. The traditional games in this context refers to the Javanese traditional game. The Character values that can be taken from the traditional games like cublak-cublak suweng, sluku-sluku bathok, dhakon, mul-mulan, and englek are : Brave, initiative, sociable, regilious, honesty, patient, obedient, creating a strategies, skills, Dexterity, and frienship.

Keywords: *character values; children; Javanese traditional games*

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak melalui permainan tradisional. Dalam hal ini permainan tradisional dibatasi pada permainan tradisional Jawa. Nilai karakter yang dapat diambil dari permainan tradisional cublak-cublak suweng, sluku-sluku bathok, dhakon, mul-mulan, dan englek adalah pemberani, aktif mengambil prakarsa, mudah bergaul, rasa kebersamaan, religius, jujur, sabar, taat dan patuh aturan, menciptakan strategi, ketrampilan, ketangkasan, dan persahabatan.

Kata kunci: *nilai-nilai karakter; anak-anak; permainan tradisional Jawa*

1. Pendahuluan

Karakter adalah sifat khas yang dimiliki oleh individu yang membedakannya dari individu lain; watak; sifat; tabiat; bakat (Tim Pustaka Phoenix, 2013:413). Setiap individu pada dasarnya memiliki karakter yang dibawa sejak lahir, namun bukan berarti karakter yang dimiliki tidak dapat berubah. Perubahan karakter pada diri seseorang dipengaruhi oleh faktor internal di lingkungan keluarganya dan faktor eksternal di luar lingkungan keluarga. Keluarga adalah lingkungan terdekat dalam pembentukan karakter. Orang yang berperan penting dalam pendidikan karakter anak adalah orang tua. Orang yang pertama dikenal anak sebelum dia mengenal dunia sekolah, mengenal guru dan teman-temannya adalah orang tuanya, yaitu ayah dan ibunya, oleh karena itu pelibatan orang tua dalam penerapan karakter anak sangat dibutuhkan. Penanaman karakter merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga dan guru di sekolah, apalagi di era milineal saat ini anak tidak lagi tertarik oleh televisi, mereka lebih asyik main *game* dengan *smartphone*-nya padahal dengan terus begitu anak-anak akan semakin malas dan jauh dari

lingkungan sosial. Jika hal itu terus berlangsung generasi muda sebagai penerus perjuangan pengisi kemerdekaan akan mempunyai karakter yang lemah, dan bangsa kita akan mengalami kerusakan yang parah, terutama sekali kerusakan moral.

Dewasa ini kerusakan moral sudah tampak di berbagai bidang kehidupan bangsa Indonesia. Pada 20 Juni 2011 pada halaman pertama harian *Kompas* diungkapkan “Kerusakan moral bangsa sudah dalam tahap sangat mencemaskan karena terjadi di hampir semua lini, baik di birokrasi pemerintahan, aparat penegak hukum, maupun masyarakat umum. Jika kondisi ini dibiarkan, negara kita bisa menuju ke arah kehancuran...” (dalam Saptono, 2011:17). Arnold Toynbee sebagaimana dikutip oleh Saptono mengatakan “ Dari dua puluh satu peradaban dunia yang dapat dicatat, sembilan belas hancur bukan karena penaklukan dari luar, melainkan karena pembusukan moral dari dalam” (Saptono, 2011:16).

Kehancuran bangsa ini tentu tidak ada yang menginginkannya untuk itu penanaman karakter sejak dini perlu dilakukan agar generasi penerus mempunyai karakter yang kuat. Untuk itu bimbingan orang tua perlu dan penting dilakukan karena orang tua lah yang pertama dikenal oleh anak. Bimbingan karakter salah satunya dapat dilakukan dengan permainan tradisional. Namun perlu disayangkan permainan tradisional kini semakin memudar, tergerus oleh kemajuan teknologi padahal dengan permainan tradisional akan tertanam karakter yang baik pada diri anak tanpa mengajari mereka. Tulisan ini akan mengungkap nilai-nilai karakter apa saja yang dapat ditanamkan pada anak melalui permainan tradisional. Dalam hal ini permainan tradisional dibatasi pada permainan tradisional Jawa.

2. Nilai-Nilai Karakter

Menurut Listyarti (2012:3) ada tiga aspek untuk mengetahui karakter seseorang, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*).” Bertolak dari pendapat Listyarti dapat dikatakan bahwa seseorang dikatakan berkarakter baik jika dalam kehidupan sehari-hari memiliki tiga kebiasaan, yaitu memikirkan hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Kebiasaan-kebiasaan tersebut tentu saja tidak muncul secara instan, tetapi memerlukan proses pembudayaan dengan menanamkan nilai-nilai karakter pada anak sejak dini agar anak dapat memahami, merasakan, dan berperilaku baik sehingga terbentuk karakter yang baik.

Nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

3. Permainan Tradisional

Bermain merupakan suatu kegiatan yang pernah dilakukan setiap orang. Tidak ada satu individu pun yang tidak mengenal permainan, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan tradisional yang disebar dan diwariskan secara lisan.

Permainan tradisional biasanya berdasarkan (1) gerak tubuh seperti lari dan lompat; (2) kegiatan sosial sederhana, seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan berkelahi-kelahiran; (3) matematika dasar atau kecekatan tangan, seperti menghitung atau melempar batu ke suatu lubang tertentu; (4) untung-untungan, seperti main dadu. (Brunvand melalui Danandjaja, 1994:171).

Permainan tradisional berdasarkan perbedaan sifat permainannya dapat digolongkan menjadi dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk rekreasi atau mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding sifat rekreasinya kurang. Permainan bertanding hampir selalu mempunyai sifat khusus, yaitu (1) terorganisasi, (2) perlombaan, (3) harus dimainkan paling sedikit dua orang, (4) mempunyai kriteria siapa yang menang dan siapa yang kalah, (5) mempunyai peraturan permainan yang sudah diterima oleh semua peserta permainan (Robert melalui Danandjaja, 1994:171)

Lebih lanjut dijelaskan oleh Robert bahwa permainan bertanding dapat dibagi lagi menjadi (1) permainan bertanding yang bersifat ketrampilan fisik, (2) permainan bertanding yang bersifat siasat, dan (3) permainan bertanding yang bersifat untung-untungan. (Robert melalui Danandjaja, 1994:171)

Di Indonesia permainan tradisional tersebar di berbagai daerah, salah satunya di Jawa. Permainan tradisional Jawa jenisnya sangat bervariasi baik dari cara permainannya, pemainnya (laki-laki, perempuan, atau percampuran laki-laki dan perempuan) maupun akhir permainannya. Berdasarkan pola permainannya permainan tradisional Jawa dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu (1) bermain dan bernyanyi dan atau dialog; (2) bermain dan olah pikir; dan (3) bermain dan adu ketangkasan. (Dharmamulya,dkk., 2005: 35).

Berbagai macam permainan tradisional ini mempunyai beberapa fungsi, fungsi utamanya adalah sebagai hiburan atau rekreasi. Fungsi yang lain adalah sebagai media belajar, permainan bertanding yang bersifat ketrampilan fisik misalnya berfungsi untuk mengembangkan kecekatan gerak otot anak-anak yang bermain. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi mengembangkan daya pikir. Selain fungsi-fungsi tersebut permainan tradisional juga berfungsi untuk pembelajaran, salah satunya adalah penanaman karakter pada anak. Berikut akan dideskripsikan beberapa permainan tradisional serta nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut.

1). Bermain dan Bernyanyi dan atau Dialog

Permainan tradisional dengan pola bermain dan bernyanyi dan atau dialog adalah permainan yang pada saat dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog atau keduanya. Permainan ini biasanya juga disertai dengan tepuk tangan dan gerak fisik tertentu. Permainan tradisional yang tergolong dalam jenis ini jumlahnya cukup banyak, namun penulis hanya akan membahas dua permainan, yaitu Cublak-Cublak Suweng dan Sluku-Sluku Bathok.

a. Cublak-Cublak Suweng

Permainan Cublak-cublak Suweng selain bersifat rekreatif juga mendidik anak menjadi tidak pemalu, berani, aktif mengambil prakarsa, mudah bergaul, serta rasa kebersamaan. Permainan ini dimainkan oleh 5-7 anak, perlengkapan yang diperlukan dalam permainan ini adalah sebuah *suweng* (subang) yang terbuat dari tanduk yang disebut *uwer*. Apabila benda ini sulit didapatkan biasanya diganti dengan kerikil, atau biji-bijian, atau apa saja yang besarnya bisa digenggam tangan. Permainan ini dilakukan sambil menyanyikan lagu Cublak-Cublak Suweng, syairnya sebagai berikut (syair bervariasi di setiap daerah)

Cublak-cublak suweng,
 Suwenge ting gelenter,
 Mambu ketudhung gudel,
 Pak Empong orong-orong,
 Sapa nguyu ndhelekake
 Sir sir pong dele gosong
 Sir-sir pong dele gosong

Cara main permainan ini diawali dengan pingsut untuk menentukan yang *dadi*, pemain lain berstatus *mentas*. Pemain yang *dadi* duduk simpuh dan telungkup di lantai atau tanah dikelilingi pemain *mentas*. Salah seorang pemain *mentas* ditunjuk menjadi *Embok* yang bertugas memegang *uwer*. Semua tangan pemain *mentas* diletakan di atas punggung pemain *dadi* dengan posisi telapak tangan menghadap ke atas. Pemain *mentas* kemudian menyanyikan lagu Cublak-cublak Suweng, begitu lagu ini dinyanyikan si *Embok* memegang *uwer* di tangan kanan dan ditekan secara berurutan pada semua telapak tangan para pemain *mentas*, pada saat lagu sampai pada kalimat Pak Empong orong-orong *uwer* diletakkan pada salah satu telapak tangan pemain *mentas*. Kemudian pada saat lagu sampai pada kalimat sapa nguyu ndhelekake semua telapak tangan digenggam, tetapi telunjuk menjulur keluar dan melakukan gerakan seolah-olah menyisir gula antara telunjuk kanan dengan telunjuk kiri. Di saat yang bersamaan pemain *dadi* menegakkan badannya, duduk bersimpuh, dan melihat genggam tangan pemain *mentas* menebak siapa yang membawa *uwer*. Jika tebakan benar pemain pembawa *uwer* menggantikan posisi menjadi pemain *dadi*. Jika salah pemain *dadi* tidak digantikan, dan pemain *mentas* bersorak. Permainan diulang dari awal, begitu seterusnya, permainan berakhir jika para pemain sudah merasa bosan.

b. Sluku-Sluku Bathok

Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan apa pun, dimainkan sambil menyanyikan lagu sluku-sluku bathok dengan syair sebagai berikut

Sluku-sluku bathok
 Bathoke ela-elo
 Si rama menyang Solo
 Oleh-olehe payung motha

Mak jenthit lolo lobah
 Wong mati ora obah
 Nek obah medeni bocah
 Nek urip goleka dhuwit.

Permainan ini bersifat menggembirakan dan memberikan pesan religius. Pesan religius tersirat pada syair lagu yang dinyanyikan mengiringi permainan. Syair lagu tersebut mengandung makna manusia hendaklah membersihkan batinnya dan senantiasa berzikir mengingat Allah dengan menggelengkan kepala sambil mengucapkan lafal *laa illa ha illallah* di saat susah maupun senang, di kala menerima musibah maupun kenikmatan. Hidup mati manusia di tangan Allah, oleh karena itu selagi masih hidup berbuat baiklah terhadap sesama dan beribadah kepada Allah.

Cara main permainan ini adalah peserta membuat lingkaran lalu duduk, kaki diluruskan ke depan, kedua tangan memegang kedua lutut. Tangan kanan memegang lutut kanan, tangan kiri memegang lutut kiri. Kemudian kedua telapak tangan di maju mundurkan dengan menggosok lutut sampai dengan ujung jari kaki, bersamaan dengan itu dilantunkan lagu sluku-sluku bathok sampai selesai.

2) Bermain dan Olah Pikir

Pada umumnya permainan ini bersifat kompetitif perorangan, oleh karena itu tidak memerlukan arena permainan yang luas. Jenis permainan yang lebih membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi ini jumlahnya tidak banyak. Dalam tulisan ini penulis akan membahas dua permainan, yaitu dhakon dan mul-mulan.

a. Dhakon

Permainan dhakon atau di beberapa daerah disebut congklak berlatar belakang kehidupan bertani. Pada permainan ini digambarkan bagaimana cara petani mendapatkan hasil sebanyak mungkin dan kemudian disimpan di dalam lumbung. Sawah yang tidak dikerjakan dinaakan *bera*, sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan *ngacang* atau *nandur kacang*. Pada mulanya permainan ini merupakan permainan anak petani, namun kemudian menjadi permainan priyayi dan bangsawan, dan dalam perkembangan selanjutnya permainan ini menjadi permainan seluruh lapisan masyarakat.

Pemain dalam permainan ini berjumlah dua orang, permainan ini menggunakan alat yang dinamakan dhakon. Dhakon ada yang terbuat dari kayu, tembaga, membuat lubang di tanah, ada juga yang hanya berupa gambaran bulatan dari kapur/batu merah di lantai. Pada prinsipnya ada lubang untuk *sawah* dan *lumbung*. Lubang untuk lumbung terletak di ujung kanan dan kiri, sedangkan lubang untuk *sawah* terdiri dari dua baris terletak di antara dua *lumbung*, jumlahnya bisa 5, 7, 9, atau 11, untuk isinya dapat digunakan kancing baju, kancing, klungsu, kerikil, dan lain sebagainya.

Jika dhakon bersawah 7 maka isinya sebanyak $7 \times 7 \times 2 = 98$ biji. Bila bersawah 9, maka isinya $9 \times 9 \times 2 = 162$ biji. Jika jumlah sawah 11, maka diperlukan isian sebanyak $11 \times 11 \times 2 = 242$ biji.

Permainan dhakon mengajarkan kejujuran, yaitu ketika pemain menyimpan *kecik*/batu ke dalam sawah lawan mainnya yang berisi *kecik*, lawannya tidak tahu apakah ada *kecik* yang dijatuhkan atau tidak di sinilah diuntut adanya kejujuran dari pemain. Permainan ini juga melatih kesabaran, pemain dilatih untuk bersabar menunggu giliran main. Selain mengajarkan kejujuran dan kesabaran, permainan ini juga mengajarkan anak untuk taat dan patuh aturan, di dalam permainan dhakon ada aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh semua pemain. Permainan ini juga melatih anak berhitung. Pemain dhakon dapat memenangkan permainan jika perhitungannya cermat dan strategi yang digunakan tepat, dengan demikian permainan ini juga mengajarkan anak untuk berpikir cermat dan membuat strategi yang tepat.

Cara main dhakon, pertama semua sawah (lubang) diisi dengan *kecik* jika sawah ada sembilan, setiap sawah diisi sembilan *kecik*, setelah itu kedua pemain melakukan undian dengan pingsut untuk menentukan siapa yang *saku* (jalan atau main) lebih dahulu. Pemain yang menang pingsut mengambil seluruh *kecik* yang ada di salah satu sawahnya dan dibagikan satu per satu secara acak pada semua sawah, termasuk sawah musuh dan lumbung miliknya, yang tidak diisi hanya lumbung musuh. Jika *kecik* jatuh di sawah kosong disebut *andhok*. *Andhok* ada dua macam, yaitu *gotongan* atau *pikulan* dan *bedhilan*. Jika pemain *andhok* pada sawah sendiri, dan sawah musuh di depannya berisi *kecik*, maka semua *kecik* menjadi miliknya dan dimasukkan ke lumbungnya, *andhok* seperti ini disebut *bedhilan*. Jika *andhok* pada sawah musuh pemain tidak dapat apa-apa. Jika *andhok* yang digunakan *gotongan* atau *pikulan*, jika *andhok* di sawah musuh dan sawah di kanannya dan sawah di kirinya berisi *kecik*, maka *kecik* di kedua sawah itu menjadi milik pemain yang *andhok*. Jika terjadi *andhok*, maka yang main berganti, demikian seterusnya bergantian main sampai salah satu pemain *kecik* di sawah habis. Pemain yang *kecik*nya habis terlebih dahulu, maka dia disebut *kalah saku*. Ini berarti jika mulai main lagi, maka permainan akan dimulai dari pemain yang menang *saku*.

b. Mul-Mulan

Permainan ini banyak dilakukan oleh laki-laki, baik anak-anak maupun orang dewasa. Permainan ini lebih banyak membutuhkan pikiran, cara mengatur strategi, dan taktik sehingga membutuhkan ketenangan. Dengan demikian pendidikan karakter yang dapat dipetik dari permainan ini adalah menciptakan strategi untuk mematahkan strategi lawan. Pelaku permainan ini dua orang, perlengkapan yang digunakan murah dan mudah didapat. Landasan untuk bermain dapat dari karton, kertas, lantai ubin, atau lantai tanah. Landasan tersebut digambari bidang bujur sangkar, perlengkapan main yang lain adalah *uwong* (orang-orangan) yang dibuat dari kertas, daun, kerikil, pecahan tembikar, atau biji buah-buahan. Masing-masing pemain memiliki sembilan *uwong* dari bahan yang berbeda, misalnya pemain A *uwong*nya dari kertas, maka B dari *uwong*nya tidak boleh dari bahan kertas.

Permainan ini diawali dengan pingsut untuk menentukan siapa yang main lebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah memakan *uwong* milik lawan dengan jalan meletakkan *uwong*nya sendiri pada satu garis lurus. Pemain yang menang pingsut meletakkan satu buah *uwong*nya pada satu titik yang diinginkan, kemudian giliran lawan meletakkan *uwong*nya pada satu titik yang diinginkan, begitu

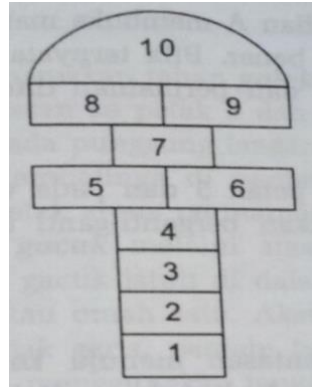
seterusnya secara bergantian masing-masing pemain meletakkan *uwongnya*. Apabila pemain dapat meletakkan tiga *uwongnya* pada satu garis lurus, maka disebut *mul*, dan berhak mengambil satu *uwong* lawannya. Permainan ini berakhir setelah *uwong* salah satu pemain habis. Seorang pemain dianggap menang jika jumlah *uwong* lawan yang dimilikinya lebih banyak daripada milik lawannya.

3. Bermain dan Adu Ketangkasan

Jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik dan membutuhkan tempat bermain yang relatif luas salah satu jenis permainan ini adalah engklek.

Engklek adalah permainan yang dilakukan dengan berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Permainan angklek mengandung unsur melatih ketrampilan dan ketangkasan, serta memupuk persahabatan antara sesama anak-anak. Permainan ini bersifat individual, bukan kelompok jumlah pemain minimal dua orang dan maksimal enam orang. Perlengkapan yang diperlukan untuk permainan engklek adalah sebidang tanah atau lantai yang digambar petak-petak untuk bermain, *gacuk* yang terbuat dari *kreweng* atau *wingka* (pecahan genting atau tembikar) atau abahn apa pun asal pipih dan tidak mudah pecah ketika dilempar.

Permainan engklek diawali dengan membuat gambar petak arena permainan dan mencari *gacuk* (tidak boleh sama antara satu pemain dengan pemain lain agar tidak terjadi kekeliruan *gacuk*), kemudian pemain melakukan undian dengan *hompimpah* atau *pingsut* untuk menentukan urutan bermain. Pemenang undian main di urutan pertama, misalnya pemain ada tiga orang dengan urutan undian A,B, dan C. pemain A mulai bermain dengan melempar *gacuk* ke petak 1, kemudian A engklek (melompat dengan satu kaki digantung) dari pentasan langsung menginjak petak – petak 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Khusus pada petak 5,6, 8, dan 9 harus melakukan *obrog* (kedua kaki menginjak tanah). Kemudian kembali lagi ke pintasan dengan jalan menginjak petak 8,7,6,5,4,3, dan 2. Ketika sampai di petak 2, A harus jongkok dan mengambil *gacuk* yang ada di petak 1, terus kembali ke pintasan dan melempar *gacuk* ke petak 2, jika *gacuk* keluar dari petak, mengenai garis, atau ketika mengambil *gacuk* tangannya digunakan sebagai penahan, maka matilah pemain tersebut. Maka dia digantikan pemain berikutnya, begitu seterusnya. Apabila *gacuk* sudah berhasil sampai ke petak 10, maka si pemain melakukan angklek melalui petak 1,2,3,4,5,6,7,8,dan 9 lalu keluar mengambil *gacuk* dari sebelah atas. Setelah itu kembalinya ke tempat semula juga melalui petak-petak yang dilakukannya tadi. Ini berarti si pemain telah mendapatkan nilai 1 (satu sawah atau satu omah).



Gambar arena permainan engklek

4. Simpulan

Nilai-nilai karakter perlu ditanamkan pada anak usia dini agar generasi muda mempunyai karakter yang kuat. Penanaman nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Oleh karena itu permainan tradisional yang semakin tergerus oleh permainan modern perlu dilestarikan dan dikenalkan kepada anak-anak karena melalui permainan anak-anak diajari tanpa kesan menggurui. Nilai karakter yang dapat diambil dari sejumlah permainan yang diuraikan di atas adalah pemberani, aktif mengambil prakarsa, mudah bergaul, rasa kebersamaan, religius, jujur, sabar, taat dan patuh aturan, mencipta strategi, ketrampilan, ketangkasan, dan persahabatan. Nilai-nilai karakter tersebut hanya sebagian dari nilai-nilai yang bisa diambil dari permainan tradisional, masih banyak lagi nilai karakter yang bisa diambil dari permainan tradisional yang lain yang akan membentuk karakter yang kuat sehingga tercipta moral yang mulia.

5. Daftar Pustaka

- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Percetakan PT Temprint.
- Dharmamulya, Sukirman,dkk. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Saptono. 2011. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter (Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis)*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Tim Pustaka Phoenix. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Media Pustaka Phoenix.